

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1.1.1 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memadukan berbagai macam mata pelajaran atau bidang studi dengan dijadikan satu kesatuan tema yang sudah ditentukan. Pembelajaran ini merupakan upaya dari pemerintah untuk memberikan siswa pembelajaran yang kontekstual. Mata pelajaran yang sudah ada dalam pembelajaran tematik ini berdasarkan tema yang ada dan sudah di lebur menjadi sebuah pembelajaran yang terintegrasi oleh tema yang sudah ditentukan tersebut. Dalam hal ini pembelajaran yang akan diberikan oleh guru dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas maupun pembelajaran yang ada di luar kelas tetap mengedepankan pendidikan karakter. Dalam hal ini pendidikan karakter ditetapkan melalui peraturan presiden nomor 87 tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter (PPK) menjadikan pendidikan karakter sebagai pendidikan nasional untuk membekali siswa sebagai generasi penerus bangsa tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan (pasal 2). Peraturan presiden yang dibuat ini menjadi awal untuk kembali meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan karakter di Indonesia.

Pembelajaran tematik sendiri merupakan pembelajaran yang dalam tahap pelaksanaan di Indonesia tidak lagi memisahkan dalam setiap mata pelajarannya, namun terkhusus untuk kelas tinggi yakni kelas 4,5,dan 6 mata pelajaran matematika dan PJOK dipisahkan dari tema yang sudah ditentukan. Dalam proses pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *scientific* sesuai dengan Kemendikbud (2013) yang digunakan untuk memberikan pemahaman terhadap siswa dalam mengenal. Memahami berbagai materi serta menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal darimana saja, siapa saja, kapan saja, tidak tergantung pada informasi dari guru saja. Hal ini dimaksudkan untuk proses pembelajaran yang harus menyentuh tiga ranah yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

Pembelajaran tematik tidak akan dipisahkan tiap mata pelajaran namun akan diintegrasikan menjadi satu tema pembelajaran. Seperti yang dinyatakan Depdiknas (dalam Trianto, 2010 : 79) pembelajaran tematik sebagai salah satu dari model pembelajaran yang termasuk salah satu jenis dari pada model pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang di dalam proses pembelajarannya menggunakan tema yang dikaitkan dengan beberapa mata pelajaran yang digunakan, sehingga bisa memberi pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa Daryanto (2014 : 3). Jika pada tahun-tahun sebelumnya pada kurikulum KTSP setiap siswa harus bisa menuntaskan kompetensi dasar yang dipelajari secara terpisah yang ada pada setiap pelajaran, yang tiap mata pelajarannya berdiri sendiri, maka berbeda dengan pembelajaran tematik yang dimana setiap kompetensi dasar yang diberikan dan dipelajari pada setiap mata pelajaran diintegrasikan menjadi satu

pembelajaran yang utuh yang disusun secara urut, sehingga pada satu pelajaran memiliki 2-3 kompetensi dasar dari 2-3 mata pelajaran yang diintegrasikan menjadi satu pembelajaran yang utuh dan memiliki 2-4 indikator dari setiap mata pelajaran. Maka dari penjelasan tersebut pembelajaran tematik memang bagus digunakan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa akan kegiatan yang dilakukan siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas yang dirangkum dalam satu pembelajaran yang utuh. Pembelajaran tematik ini dinilai efektif dilakukan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa.

1.1.2 Landasan Pembelajaran Tematik

Menurut Muhammad Nuh (2013 : 64-65) menyatakan bahwa pengembangan kurikulum 2013 dilandasi oleh beberapa landasan. Landasan pembelajaran tematik tersebut mencakup 3 aliran yakni sebagai berikut :

1. Landasan Filosofis

- a. Filosofis dari Pancasila yang memberikan berbagai prinsip dalam pembangunan pendidikan di Indonesia.
- b. Filosofis pendidikan yang berbasis dari nilai-nilai luhur, nilai akademik, kebutuhan para peserta didik, dan nilai di masyarakat

2. Landasan Psikologis

- a. RPJMM 2010-2014 dari sektor pendidikan tentang metodologi pembelajaran dan pentan kurikulum.

- b. Peraturan Presiden No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Indonesia (SNI).
- c. INPRES nomor 1 tahun 2010, mengenai Percepatan Pelaksanaan Prioritas Pembangunan Nasional, penyempurnaan kurikulum dan metode pembelajaran aktif yang berdasarkan nilai-nilai buday bangsa Indonesia untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa yang baik.

Secara teoritik maupun dalam praktik pembelajaran tematik pada psikologi belajar siswa, psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/ materi pembelajaran tematik yang akan diberikan kepada siswa agar tingkat keluasaan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

3. Landasan Yuridis

- a. Relevansi pendidikan
- b. Kurikulum berbasis kompetensi dan karakter
- c. Pembelajaran kontekstual
- d. Pembelajaran aktif
- e. Penilaian yang valid, utuh, dan menyeluruh

Berdasarkan teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa landasan tematik ini menjadi dasar dimana adanya dan diterapkan pembelajaran tematik di Indonesia. Landasan-landasan tersebut memberikan wawasan untuk para siswa bahwa pembelajaran menjadi suatu proses untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dengan baik dan benar.

Pembelajaran tematik sendiri menjadi solusi perubahan proses pembelajaran sebelumnya yang bersifat kotak-kotakan mata pelajaran, atau berdiri sendirinya masing-masing mata pelajaran, maka dengan adanya pembelajaran tematik ini dengan pengintegrasian mata pelajaran dalam satu pembelajaran menjadi suatu hal yang juga digunakan untuk menanamkan karakter siswa agar dapat digunakan di kehidupan nyata nantinya. Pembelajaran ini juga memiliki landasan yuridis yang dalam penerapannya tidak hanya terfokus dalam pengetahuannya saja, namun bisa juga pada sikap dan keterampilan siswa.

1.1.3 Kajian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yang digunakan ialah tema 3 kegiatan subtema 4 kegiatan di malam hari. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 37 Tahun 2018 mata pelajaran yang terintegrasi dalam subtema kegiatan meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, SbdP, dan PPKn. Pada penelitian ini peneliti mengambil pembelajaran 3 yang meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, dan PPKn. Menurut salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 37 Tahun 2018 kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan Kurikulum 2013 adalah :

Kompetensi Inti :

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tabel 2.1 KD dan Indikator

KD	Indikator	Materi
Bahasa Indonesia		
3.7 Mengenal kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan dan atau syair lagu) dan atau eksplorasi lingkungan.	3.7.1 Menunjukkan kosakata yang berkaitan dengan kegiatan malam hari sebagai bagian dari peristiwa siang dan malam yang tepat sesuai gambar.	Kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam
4.7 Menjelaskan kosakata Bahasa Indonesia dan edibantu dengan bahasa daerah mengenani peristiwa siang dan malam di dalam teks tulis dan gambar.	4.7.1 Mampu menyampaikan kosakata terkait kegiatan di malam hari sebagai bagian dari peristiwa alam	
Matematika		
3.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta dikaitkan dengan penjumlahan dan pengurangan.	3.3.1 Mengidentifikasi masalah yang melibatkan penjumlahan bilangan 11 sampai 20	Penjumlahan bilangan
4.4 Menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan	4.2.1 Menyelesaikan permasalahan yang kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dengan melibatkan penjumlahan	

KD	Indikator	Materi
melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99		
PPKn		
3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari yang ada di rumah.	3.2.1 Menyebutkan aturan yang ada dalam rumah pada malam hari	Kegiatan pada malam hari yang sesuai aturan di rumah.
4.2 Menceritakan kegiatan yang sesuai dengan aturan yang ada dan berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah	4.2.1 Menyampaikan kegiatan yang sesuai aturan di rumah pada malam hari	

Materi yang digunakan dalam pengembangan muatan :

A. Bahasa Indonesia

Kosakata bahasa Indonesia sendiri secara umum bisa dijadikan sebagai istilah kata. Kosakata yang dicari dalam pembelajaran ini ialah kosakata yang berhubungan dengan malam hari di dalam sebuah bacaan.

Malam Hari

Matahari terbenam tanda malam telah datang

Bulan dan bintang bersinar terang

Kelelawar mulai terbang

Jangkrik pun bernyanyi riang

Burung hantu mulai keluar dari sarang

Sambutlah malam dengan hati senang

Kita dapat beristirahat dengan tenang

Mata pun akan terpejam saat kantuk datang

Malam adalah nikmat Tuhan yang tak terbilang

Contoh kosakata yang berhubungan pada malam hari:

1. Kelelawar
2. Burung hantu

B. Matematika :

Penjumlahan merupakan operasi dasar aritmatika yang menjumlahkan dua buah bilangan menjadi satu bilangan. Sedangkan pengurangan ialah operasi dasar aritmatika yang mengurangi dua buah bilangan menjadi satu bilangan

Contoh :

1. 2 buah buku ditambah dengan 5 buah buku. Berapakah jumlahnya?
 $2 + 5 = 7$
2. 3 buah pensil ditambah dengan 2 buah pensil. Berapakah jumlahnya?
 $3 + 2 = 5$

C. PPKn :

Aturan ialah ketentuan atau patokan yang dibuat oleh manusia yang digunakan untuk mengatur kehidupan manusia dalam keseharian agar berjalan dengan baik. Aturan dalam keluarga contohnya yang sering digunakan oleh para keluarga untuk mengatur apa yang harus ditaati dirumah maupun di sekolah. Dalam hal ini aturan yang ada di rumah nantinya digunakan sebagai proses latihan anak dalam mengerjakan tugas mereka.

Contoh aturan kegiatan pada malam hari:

1. Sholat magrib dan sholat isya'
2. Belajar
3. Mengerjakan tugas
4. Sikat gigi
5. Berdoa sebelum tidur

2.1.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran dalam menyampaikan materi dengan mudah Media pembelajaran merupakan aspek pendukung guru dalam terlaksananya proses pembelajaran yang disampaikan kepada siswa di dalam kelas menjadi lebih mudah. Hal ini sejalan dengan pernyataan Haryono (2014:48) yaitu media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi atau wawasan baru pada diri siswa. Sedangkan menurut Menurut Hafid (2015 : 48), media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi, proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Media pembelajaran ialah alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu pesan yang ada dalam suatu materi pembelajaran agar apa yang telah disampaikan oleh guru dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Penyampaian materi tersebut bisa dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas, yang juga dalam penerapannya bisa menggunakan permainan di dalam media tersebut. Pendapat ini sejalan dengan pernyataan dari Daryanto (2016 : 4) yang menegaskan bahwa media pembelajaran bentuk jamak dari kata medium. Medium sendiri dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari si pengirim kepada penerimanya.

Berdasarkan dari rancangan yang dibuat Sanaky (2013 : 7), media pembelajaran yang dapat di manfaatkan mempunyai 2 jenis yaitu mulai dari yang sederhana sampai ke yang mewah atau canggih yang diantaranya sebagai berikut :

1. Media yang dirancang (*by design*), yaitu media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan sifatnya formal.

2. Media yang bisa dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu sumber belajar yang tidak di desain secara khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan di berbagai tempat, diterapkan, dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan jenis yang diperlukan dan diperhatikan, media pembelajaran yang ada dalam pernyataan (Setyosari : 2007) dalam Haryono (2014 : 51) meliputi sebagai berikut ini :

1. Niat atau tujuan
2. Isi atau substansi yang ingin disajikan
3. Kemauan
4. Keterampilan
5. Ketersediaan media pembelajaran

Media pembelajaran dapat berfungsi untuk merangsang proses pembelajaran yang ada dalam pernyataan Sanaky (2013 : 7) yang meliputi :

1. Menghadirkan obyek yang sebenarnya
2. Membuat duplikasi pada obyek sebenarnya
3. Membuat konsep materi yang abstrak menjadi materi yang konkret
4. Mengatasi hambatan waktu, jarak, tempat, dan jumlah
5. Menyajikan ulang informasi yang diberikan secara konsisten

6. Menciptakan suasana proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, lebih santai, dan menarik perhatian siswa, sehingga tidak secara langsung dapat lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sifat-sifat media yang terpenting yaitu dapat digunakan dengan jelas oleh siswa dan tahan lama. Karena media yang baik adalah media yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi ataupun soal-soal dengan mudah. Menurut (Setyosari : 2007) dalam Haryanto (2014 : 52) sifat-sifat media dibagi menjadi 2 yaitu :

Media 2 dimensi :

Tujuan pembelajaran media sesuai dengan materi, wujudnya menarik, praktis, aman dan berdampak positif, dapat dilihat dengan jelas oleh siswa, dan interaktif.

Media 3 dimensi :

Memperkecil ukuran sebenarnya, mengatasi keterbatasan waktu, dan menyederhanakan proses dan informasi yang rumit

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran memiliki beberapa karakteristik berdasarkan sudut pandang yang berbeda-beda. Karakteristik dari media pembelajaran sendiri, menurut Sanaky (2015 : 46) meliputi:

1. Media yang dapat dilihat berdasarkan aspek fisiknya :

- a. Media elektronik, seperti radio, televisi, film, slide, video, DVD, laptop, VCD, internet dan sebagainya.

- b. Media non elektronik, seperti buku, modul, media, gambar, permainan tradisional, dan alat peraga.

2. Media pembelajaran yang dapat dilihat dari aspek panca indera yang digunakan yaitu:

- a. Media audio, yaitu media yang digunakan menggunakan alat indera pendengaran
- b. Media visual, yaitu media yang digunakan dengan memanfaatkan alat indera penglihatan. Media grafis juga masuk dalam karakteristik media visual.
- c. Media audio visual, yaitu media yang penggunaannya dengan memanfaatkan alat indera penglihatan dan pendengaran dalam pembelajaran.

3. Media dilihat dari bahan yang digunakan :

- a. Media pembelajaran dengan perangkat keras (*hard ware*)
- b. Media pembelajaran dengan perangkat lunak (*soft ware*)

Berdasarkan dari teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi atau materi kepada siswa. Media pembelajaran memiliki banyak macam bentuk, sifat, dan karakteristik. Berbagai hal tersebut memudahkan guru dalam pembelajaran sehingga suatu pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media juga digunakan untuk

memberikan pengalaman baru agar siswa lebih mudah dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan meminimalisir kegiatan pembelajaran yang terfokus pada guru.

Mediapun dalam pemilihannya harus tepat sehingga bisa digunakan dengan baik. Hal ini sejalan dengan Sudjana (Sundayana, 2015 : 16) yang mengemukakan bahwa dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran hendaknya memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip diantaranya: a) Menentukan jenis media yang tepat; b) Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat; c) Menyajikan media dengan tepat; d) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

Menurut Brown dan Harchleroad 1983 (dalam Hariyono 2014 : 68) media yang dikatakan baik yaitu media yang memiliki prinsip-prinsip dalam memilih dan menggunakan media, prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media itu sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Media yang digunakan harus menyesuaikan isi/materi dan tujuan.
3. Media yang digunakan harus mempertimbangkan kesesuaian antara penggunaanya dengan cara yang dipilih.
4. Media yang digunakan sesuai dengan pengalaman, kesukaan, minat dan kemampuan individu serta gaya belajar siswa.

Menurut Hariyono (2014 : 69) dalam mengembangkan sebuah media perlu mengetahui terlebih dahulu mengenai landasan dalam penggunaan media pembelajaran yang meliputi filosofis, edukatif, psikologis dan karakteristik

Dari pemaparan diatas bisa disimpulkan bahwa dalam pemilihan media tidak hanya dalam hal menyenangkan, namun harus bisa digunakan secara efektif dan kebermanfaatan dalam pembelajaran.

2.1.5 Pengertian Media *EFAS (Engklek Fun and Smart)*

Media *EFAS (Engklek Fun and Smart)* ini digunakan siswa kelas 1 sekolah yang tujuannya untuk mempermudah dalam proses pembelajaran dikelas dan membuat suasana di kelas lebih hidup dan menyenangkan. Media *EFAS (Engklek Fun and Smart)* ini memuat materi buku tematik kelas 1 tema 3 kegiatanku subtema 4 kegiatan di malam hari pembelajaran ke-3. Pada pembelajaran ke 3 ini memuat 3 pembelajaran yang diantaranya Matematika, Bahasa Indonesia. Dan PPKN.

Media *EFAS (Engklek Fun and Smart)* terbuat dari banner yang bahannya dari flexi yang tebal, kuat, dan nyaman yang membuat siswa tidak perlu khawatir karena media ini tidak berbahaya. Media tersebut memiliki ukuran panjang 5 meter dan lebar 2 meter. Di dalam media tersebut memuat soal-soal dan penjelasan dari sumber buku siswa maupun buku guru. Media inipun digunakan sangat mudah karena lewat permainan akan meningkatkan semangat belajar siswa.

Media *EFAS (Engklek Fun and Smart)* dioperasikan atau digunakan secara mandiri. Media ini juga tidak diperlukan perawatan secara khusus dan sudah

dirancang dari bahan yang aman digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah terlebih lagi kelas yang digunakan yakni kelas 1 SD. Aturan penggunaan media *EFAS (Engklek Fun and Smart)* yang difokuskan dalam beberapa aspek yaitu dapat membuat siswa agar lebih semangat dalam proses pembelajaran, dapat membuat siswa agar lebih senang dalam menyukai pembelajaran karena belajar sambil bermain, media ini juga bisa digunakan secara individu maupun kelompok, dan pada saat penggunaannya guru harus memberikan pengawasan agar terhindar dari hal yang tidak diinginkan meskipun bahan yang digunakan relatif aman.

2.1.6 Kelebihan dan Kelemahan Media *EFAS (Engklek Fun and Smart)*

Kelebihan media *EFAS (Engklek Fun and Smart)* yaitu membantu dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa melakukan *EFAS (Engklek Fun and Smart)* ini dengan mudah, karena dalam penggunaannya sangat mudah dengan bermain sambil belajar yang bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran ini tidak hanya berpusat pada guru, tidak ada perawatan khusus dalam perawatan media *EFAS (Engklek Fun and Smart)*, dalam media ini juga untuk melestarikan permainan tradisional yang sudah dimodifikasi tersebut.

Kelemahan media *EFAS (Engklek Fun and Smart)* yaitu terbuat dari banner yang jika dalam perawatannya tidak disimpan dengan baik akan mudah kotor, media *EFAS (Engklek Fun and Smart)* dapat digunakan per siswa namun dalam penggandaan media ini memakan biaya yang cukup besar.

2.1.7 Pembuatan dan Penggunaan Media *EFAS (Engklek Fun and Smart)*

Cara membuat media *EFAS (Engklek Fun and Smart)* :

1. Desain media menggunakan aplikasi Photoshop yang ada di laptop.
2. Cetak media menggunakan banner bahan flexi dengan ukuran panjang 5 meter dan lebar 2 meter

Cara penggunaan media *EFAS (Engklek Fun and Smart)*

Cara penggunaan media *EFAS (Engklek Fun and Smart)* :

1. Permainan ini dibagi menjadi 2 kelompok besar.
2. Dalam Permainan ini akan diuji tandingan 2 kelompok besar tersebut
3. Yang pertama lemparkan batu atau alat yang digunakan lainnya untuk menjadi gacho siswa dalam permainan
4. Setelah dilemparkan ke kotak nomor 1, siswa melakukan engklek atau lompatan sampai nomor 10 kemudian kembali ke nomor 1 dengan siswa menjawab pertanyaan dari pernyataan dan gambar yang ada dalam kotak tersebut. Begitupun seterusnya sampai nomor 10.
5. Jika dalam permainan siswa tidak bisa menjawab, maka anggota lainnya yang menggantikan. Begitupun seterusnya.
6. Skor dihitung berdasarkan perolehan masing-masing individu siswa.
7. Pemenang yaitu kelompok yang memperoleh skor tertinggi

8. Siswa gagal jika gacho atau batu yang dilemparkan keluar dari garis atau kotak yang tersedia, sehingga digantikan siswa yang lainnya.
9. Dilarang membantu menjawab pertanyaan sehingga disini kemandirian siswa sangat diuji dalam menjawab pertanyaan

Story Board Media

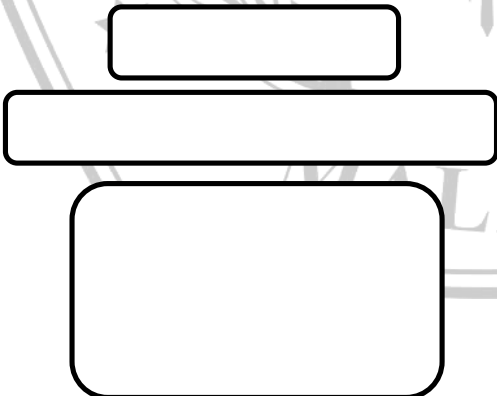
Kelas 1

Tema 3 : Kegiatanku

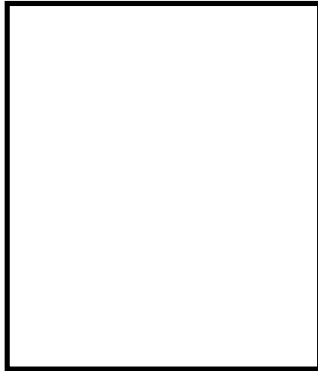
Subtema 4 : Kegiatanku di Malam Hari

Pembelajaran : 3

Tabel 2.2 Storyboard media pembelajaran *EFAS (Engklek Fun and Smart)*

STORY BOARD	KETERANGAN
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo UMM 2. Judul Media 3. Tema, subtema, pembelajaran, dan nama penulis

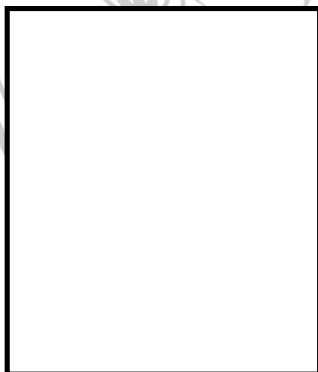
1 = Melengkapi kalimat rumpang yang berhubungan dengan kegiatan pada malam hari



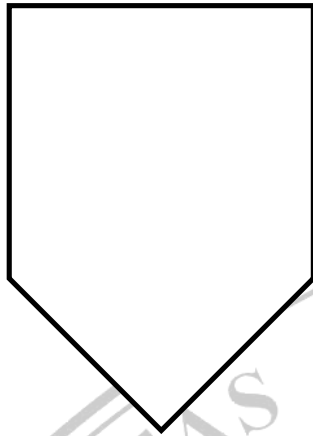
2 = Menceritakan kegiatan di malam hari!



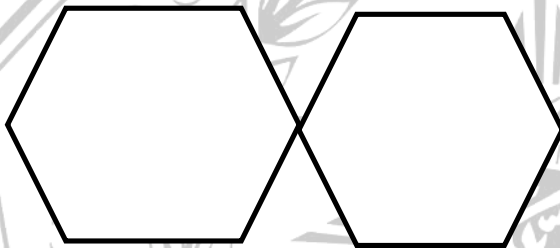
3= Teks kegiatan di malam hari. Mencari kosakata yang berhubungan dengan kegiatan di malam hari!



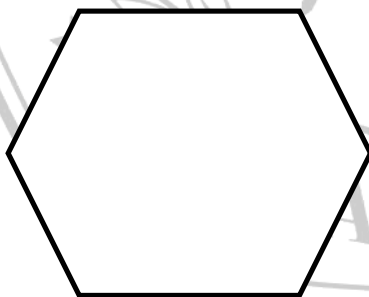
4= Gambar kegiatan di malam hari!
Menyebutkan kebiasaan yang dilakukan di malam hari!



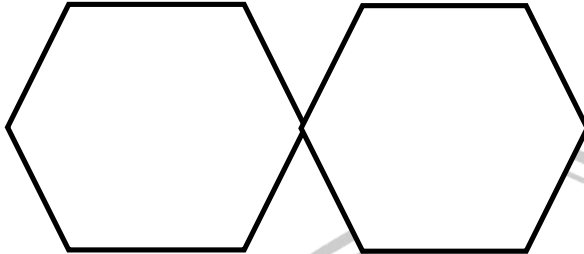
5= Menyebutkan aturan kegiatan yang dilakukan siswa di malam hari!
6= Menceritakan aturan yang selalu digunakan dalam kegiatan di malam hari.



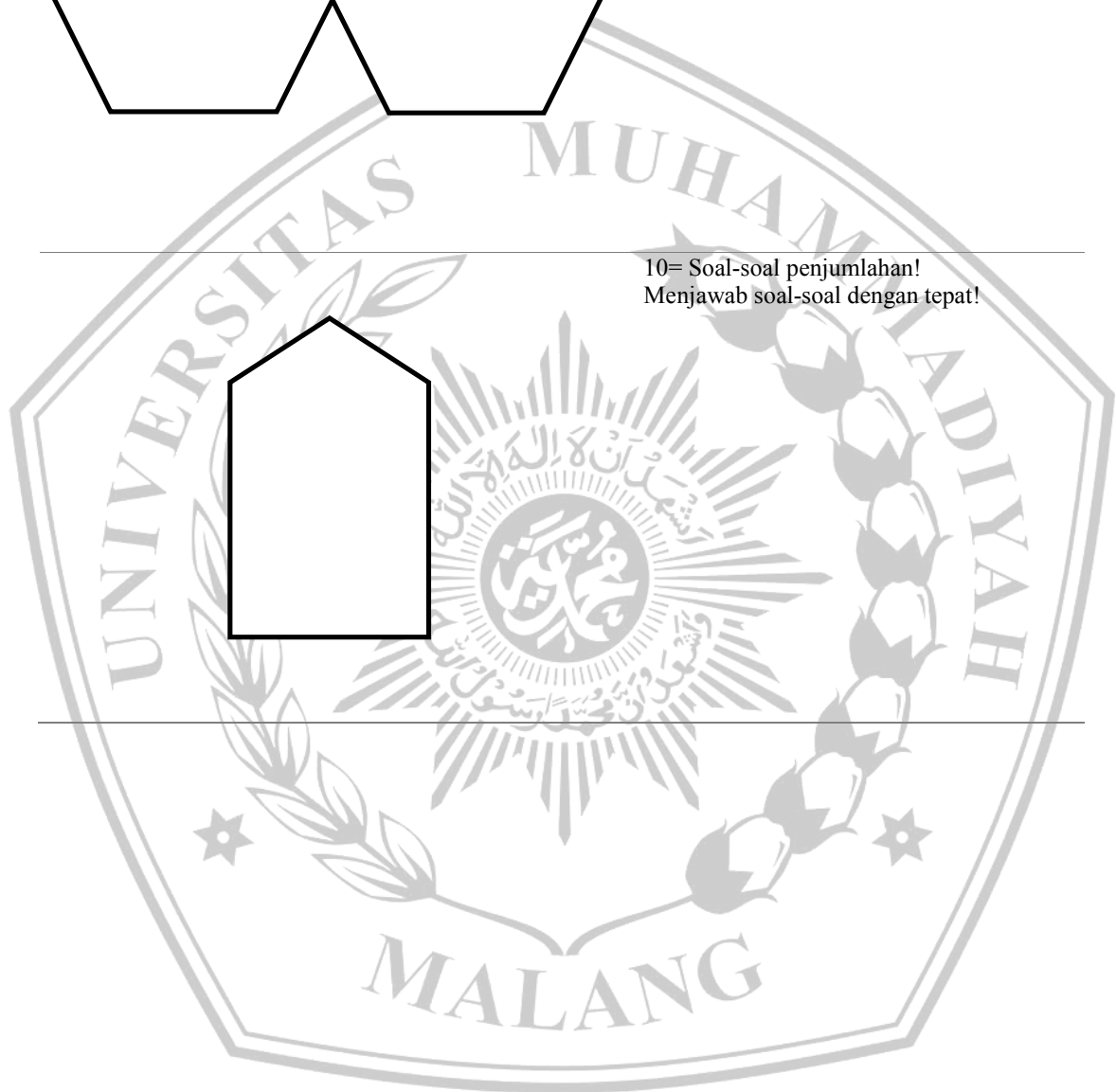
7= Gambar buah apel dan buah jeruk!
Menjumlahkan buah apel dan buah jeruk dengan tepat!



8= Gambar kegiatan belajar di malam hari.
Menjumlahkan buku yang ada di dalam
cerita tersebut!

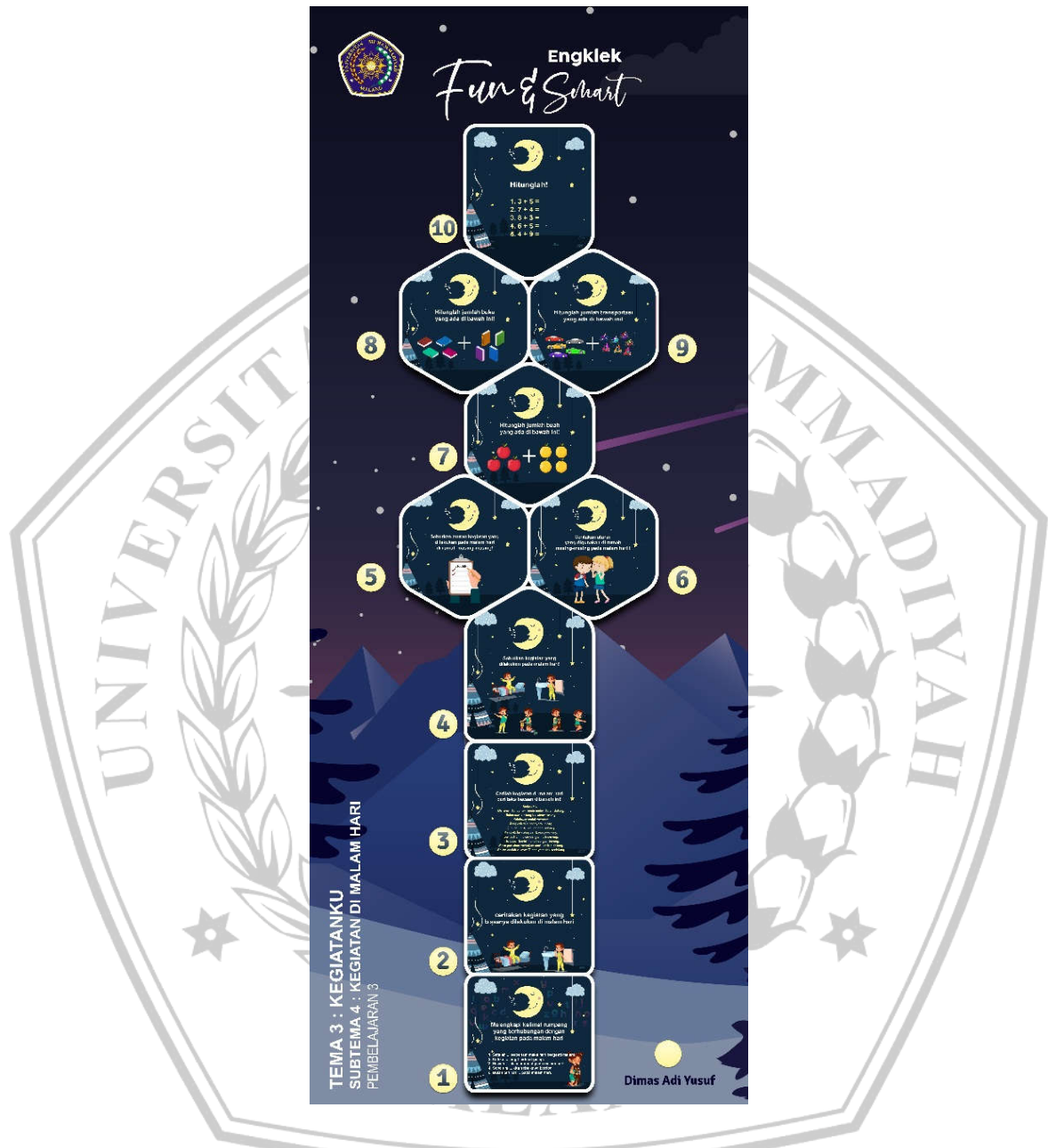


9= Gambar mobil dan motor!
Menjumlahkan buku dan pensil dengan
tepat!



10= Soal-soal penjumlahan!
Menjawab soal-soal dengan tepat!

Gambar 2.1 Desain media pembelajaran EFAS (*Engklek Fun and Smart*)



Sesuai dengan analisis kebutuhan akan media, jadi desain media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) seperti di atas. Disesuaikan dengan karakteristik siswa seringkali aktif, ramai mengganggu teman sebangkunya, siswa merasa bosan saat

terfokus pada buku dan sangat suka bermain sehingga perlunya media permainan yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran.

Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) di dalam kotaknya memiliki pertanyaan-pertanyaan yang disesuaikan dengan tema 3 kegiatanku subtema 4 kegiatan di malam hari pada pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian Relevan ini juga disajikan dalam bentuk table seperti dibawah ini :

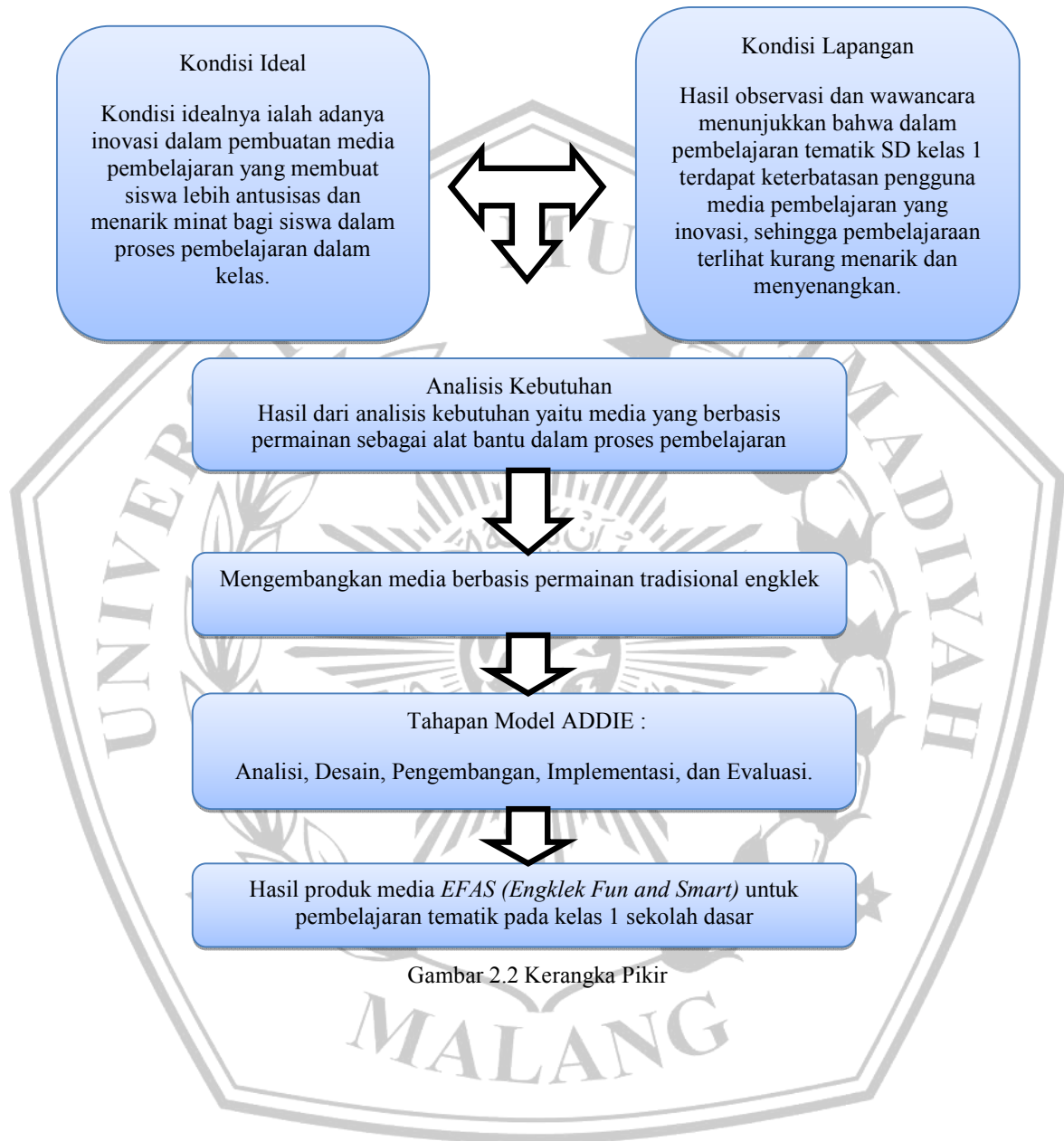
Tabel 2.3 Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
1.	Ruhil Jamil Jamilah (2017 : 35)	Peran Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di R.A Mukhlisin Medan	Menggunakan permainan tradisional engklek	1. Fokus dalam motorik kasar siswa	Dalam penelitian ini mecoba untuk menerapkan permainan engklek untuk meningkatkan motorik kasar siswa
2.	Mardhani Putra Mashudi (2016 : 72)	Pengembangan Model Permainan Engklek Menggunakan Musik Intrusmental Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Pada Kelas V Di MI Al Iman Banaran Kecamatan	Mengembangkan permainan engklek	1. Fokus terhadap gerak dasar melompat 2. Materi PJOK	Dalam penelitian ini mengembangkan permainan engklek yang penggunaannya dengan musik instrumental untuk gerak dasar melompat siswa.

No.	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
3.	Fadli (2019 : 53)	Gunungpati Kota Semarang Jawa Tengah Pengembangan Papan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X.	Mengembangkan permainan tradisional engklek	1. Fokus kemampuan berbicara bahasa Prancis 2. Materi kosakata bahasa Prancis	Dalam penelitian ini, mengembangkan permainan engklek yang terkhusus untuk keterampilan berbicara dengan bahasa Prancis
4.	Arum Puspita Rini (2018 : 78)	Peningkatan Hasil Belajar Tema 1 Subtema 3 Menggunakan Metode Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV SDN Selomulyo	Menggunakan metode permainan engklek	1. Mengetahui hasil belajar siswa. 2. Pembelajaran tematik tema 1 Subtema 3 pembelajaran 4 materi Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika	Dalam penelitian ini, menggunakan permainan engklek untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 1 subtema 3 kelas IV

2.3 Kerangka Pikir

Konsep kerangka pikir pengembangan media *EFAS (Engklek Fun and Smart)*



Gambar 2.2 Kerangka Pikir